



Deutsches Amateur-Regelwerk für Mixed Martial Arts

Fassung für Sportler und Betreuer

Einführung

Klassifizierung der Athleten in Profi und Amateur

Athleten unter 18 Jahren werden grundsätzlich als Amateure betrachtet. Dies gilt ebenfalls für alle Athleten, auf die die Kriterien für Profis nicht zutreffen. Da es aktuell noch keine einheitliche Struktur für den MMA-Sport in Deutschland gibt, sieht die GAMMAF davon ab, Athleten welche schon einmal nach MMA-Profiregelwerk gekämpft haben, automatisch als Profi zu listen. Der Rekord eines Kämpfers ist also bei der Frage „Profi oder Amateur?“ für die GAMMAF nicht entscheidend. Vielmehr werden von der GAMMAF folgende Kriterien berücksichtigt:

Wie definiert die GAMMAF einen Sportler als Profi:

- Alle Athleten, die schon einmal um einen Profititel gekämpft haben (unabhängig von der Kampfsportart), werden als Profi gelistet.
- Alle Athleten die einen Hauptkampf bei einem Mainevent nach professionellem Regelwerk absolviert haben (unabhängig von der Kampfsportart), werden als Profi gelistet.

Kommentar: Zur Kontrolle bitten sich z.B. folgende Webseiten an:

- www.sherdog.com
- www.mixedmartialarts.com
- www.fightmatrix.com
- www.valetudo.ru
- www.tapology.com
- Alle Athleten, die bereits eine Antrittsgage von 1.500,- € oder mehr erhalten haben (unabhängig von der Kampfsportart), werden als Profis gelistet.

Achtung: Es gilt der Grundsatz, „**Einmal Profi – Immer Profi**“! Wenn ein Sportler von

der GAMMAF nach diesen Kriterien als Profi eingestuft wurde, ist eine Rückkehr in den Amateurstatus nicht mehr möglich!

Teil 1

Kapitel 1. Arten und Methoden zur Abhaltung von Wettbewerben

1.1. Wettkampfformen

- **Einzelwettkämpfe in Turnierform:** In jeder Gewichtsklasse werden die Platzierungen je nach Anzahl der Teilnehmer über Vorkämpfe, Hauptkämpfe und Finale ausgekämpft.
- **Einzel- und Mannschaftswettkämpfe in Turnierform:** Durch Einzelwettkämpfe erhalten die Kämpfer gemäß ihren Platzierungen vorgegebene Punkte für die Mannschaftswertung.
- **Mannschaftswettkämpfe:** Teams treten mit einer gleichen Anzahl von Wettkämpfern pro Gewichtsklasse direkt gegen einander an.
- **Einzelmatches:** Die Athleten kennen Ihren Gegner in der Regel vor Kampfantritt. Eine gezielte Vorbereitung und Einstellung auf den Gegner ist möglich (Matchplan/Gameplan). Einzelmatches sind erst für Sportler ab 16 Jahren zulässig.

1.2. Methoden zur Abhaltung von Wettbewerben

Die Wettbewerbe können wie folgt abgehalten werden:

Olympischen System / K.o.-System:

Ein Teilnehmer (Wettkämpfer oder Team) scheidet nach einer Niederlage aus dem Wettbewerb aus. Das K.o.-System findet bei einer geraden Anzahl von Teilnehmern (2 - 4), oder bei mehr als 4 Teilnehmern statt. Wenn in einer Gewichtsklasse mehr als 16 Teilnehmer angemeldet sind werden Vorkämpfe abgehalten.

Jeder gegen Jeden System:

Ein Teilnehmer (Wettkämpfer oder Team) tritt gegen jeden anderen Teilnehmer an. Das „**Jeder gegen Jeden System**“ wird bei 3 Teilnehmern angewendet und kann bei weniger als 8 Teilnehmern angewendet werden.

Einzelmatches: Bei Veranstaltungen mit Einzelmatches können mit Genehmigung der GAMMAF bzw. des Veranstalters individuelle Kampfgewichte vereinbart werden. Kommt es vor, dass Athleten diesen Wettbewerben trotz verbindlicher Anmeldung fernbleiben oder ihr Gewicht nicht einhalten, können vor Ort andere Matches angesetzt werden. Voraussetzung hierfür ist die Zustimmung der Athleten sowie Ihrer Betreuer und Trainer. Bei Schutzbefohlenen obliegt die Entscheidung bei den Trainern und Betreuern. Das Kampfgewicht der Athleten muss in einem vernünftigen Verhältnis zueinander stehen.

1.3. Punktevergabe an Wettkämpfer bei Einzel- und Mannschaftswettkämpfen im „olympischen System / K.o.-System“

- beim „**olympischen System / K.o.-System**“ erhält der Finalkampf Gewinner 10 Punkte für die Mannschaftswertung
- ein Wettkämpfer welcher den Finalkampf verliert, belegt den 2. Platz und erhält 8 Punkte für die Mannschaftswertung
- ein Wettkämpfer welcher das Halbfinale verliert, belegt den 3. Platz (2 dritte Plätze) und erhält 6 Punkte für die Mannschaftswertung.
- ein Wettkämpfer welcher das Viertelfinale verliert, belegt den 5 - 8. Platz (4 Plätze) und erhält 2 Punkte für die Mannschaftswertung.
- ein Wettkämpfer welcher das 1/8 Finale verliert, belegt den 9 - 16. Platz (8 Plätze) und erhält 1 Punkt für die Mannschaftswertung.
- ein Wettkämpfer welcher das 1/16 Finale verliert, belegt den 17 - 32. Platz (16 Plätze) und erhält keinen Punkt für die Mannschaftswertung.
- ein Wettkämpfer welcher das 1/32 Finale verliert, belegt den Platz 33 - 64 (32 Plätze) und erhält keinen Punkt für die Mannschaftswertung.

1.4. Punktevergabe im „Jeder gegen Jeden System“ für die Einzelwertung

- gewinnen jeder Wettkampfrunde (1, 2, Extrarunde) oder Sieg durch K.O. : 3 Punkte
- Sieg nach Punkten: 2 Punkte
- wenn der Gegner nicht zum Kampf erscheint: 2 Punkte
- Sieg nach Punkten und einer Extrarunde: 1 Punkt

Der Kämpfer mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt den Wettbewerb. Wenn Athleten die gleiche Gesamtpunktzahl erreicht haben, werden die folgenden Indikatoren zur Ermittlung des Siegers der Reihe nach berücksichtigt:

- Sieger des direkten Aufeinandertreffens
- mehr gewonnene Kämpfe
- mehr gewonnene Runden
- weniger Körpergewicht

1.5. Punktevergabe an Wettkämpfer für die Mannschaftswertung im „Jeder gegen Jeden System“

- Beim „ **Jeder gegen Jeden System**“ erhält der Sieger 10 Punkte für die Mannschaftswertung.
- der Wettkämpfer mit der zweithöchsten Punktzahl, belegt den 2. Platz und erhält 8 Punkte für die Mannschaftswertung.
- der Wettkämpfer mit der niedrigsten Punktzahl, belegt den 3. Platz und erhält 6 Punkte für die Mannschaftswertung.

1.6.

In der Mannschaftswertung gewinnt die Mannschaft mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Die nächsten Plätze in der Mannschaftswertung sind in absteigender Gesamtpunktzahl angeordnet. Wenn zwei oder mehr Mannschaften die gleiche Gesamtpunktzahl haben, werden die folgenden Indikatoren der Reihe nach berücksichtigt:

- Anzahl der 1. Plätze
- Anzahl der 2. Plätze
- Anzahl der 3. Plätze
- Anzahl der Plätze 5 - 8
- Anzahl Plätze 9 - 16
- Anzahl der gewonnenen Kämpfe während des gesamten Wettbewerbes
- der kürzeste Kampf eines Wettkämpfers, Vorkämpfe werden hier nicht verglichen

Wenn die oben genannten Indikatoren identisch sind, teilen sich die Mannschaften den vorhandenen Platz.

Kapitel 2. Wettbewerber

2.1.1.

Wettbewerber dürfen an den Wettkämpfen teilnehmen, wenn sie die Anforderungen der entsprechenden Alters- und Gewichtsklassen erfüllen und alle erforderlichen Dokumente sowie ärztlichen Bescheinigungen vorlegen.

2.1.2.

Die Anforderungen zur Teilnahme einem Wettbewerb werden von der GAMMAF festgelegt. Die Anforderungen sind im Regelwerk festgehalten und nicht verhandelbar.

2.1.3.

Die GAMMAF bzw. der Veranstalter ist berechtigt, eine Liste über alle absolvierten Wettkämpfe (alle Kampfsportarten) mit folgenden Informationen von den Athleten anzufordern.

- Name der Veranstaltungen / der Veranstalter
- Ort und Zeitpunkt der Veranstaltungen
- erzielte Ergebnisse des Kämpfers

2.2. Altersgruppen

Altersgruppe	Altersklasse
C-Jugend	12 - 13 Jahre
B-Jugend	14 - 15 Jahre
A-Jugend	16 - 17 Jahre
C-Klasse / Contender-Klasse	18 - 23 Jahre
A-Klasse / Amateur-Klasse	ab 18 Jahren

2.2.1.

Alle Athleten, die an Wettbewerben teilnehmen, müssen dem Zulassungsausschuss ein offizielles Dokument zur Bestimmung Ihres Alters und Ihrer Identität vorlegen.

2.2.2.

Athleten, die ein falsches Alter oder einen anderen Namen angeben, oder einen gefälschten Wettkampfrekord einreichen, werden automatisch disqualifiziert.

2.2.3.

Athleten die das Alter von 18 Jahren erreicht haben, sind berechtigt an den Wettbewerben der „A-Klasse“ teilzunehmen, wenn sie entsprechende Kampferfahrung und Qualifikationen nachweisen können. Die Entscheidung darüber obliegt dem Zulassungsausschuss.

2.2.4.

Athleten unter 18 Jahren sind nicht dazu berechtigt, an den Wettbewerben der „C-

Klasse, und „A-Klasse“ teilzunehmen.

2.2.5. Kategorie C-Klasse (Contender-Klasse)

Bei der C-Klasse dürfen nur Athleten mit geringer Kampfsporterfahrung starten.

C-Klasse Athleten haben:

- weniger als 2 Jahre Kampfsporterfahrung
- noch nie bei einer offiziellen Kampfsportveranstaltung (nicht Sparring) nach Pro oder Semi-Pro Regelwerk gekämpft (unabhängig von der Kampfsportart).
- nicht mehr als 7 offizielle Amateurlämpfe absolviert (unabhängig von der Kampfsportart)

2.3. Gewichtsklassen

Wettkämpfe werden in den offiziellen WMMAA-Gewichtsklassen abgehalten. In Ausnahmefällen können Gewichtsklassen verändert oder Zusammengelegt werden. Voraussetzung hierbei ist, dass das Kampfgewicht der betroffenen Athleten in einem vernünftigen Verhältnis zueinander steht.

Altersgruppe männlich	Altersklasse	Gewichtsklassen männlich in Kg									
C-Jugend	12 - 13 Jahre	-32	-36	-40	-44	-48	-52	-57	-62	-67	
B-Jugend	14 - 15 Jahre	-36	-40	-44	-48	-52	-57	-62	-67	-73	80+
A-Jugend	16 - 17 Jahre	-48	-52	-57	-61,2	-65,8	-70,3	-77,1	-84	-93	
C-Klasse *Contender	18 - 23 Jahre	-61,2	-65,8	-70,3	-77,1	-84,0	-93,0	93+			
A-Klasse *Amateur	ab 18 Jahren	-61,2	-65,8	-70,3	-77,1	-84,0	-93,0	93+			
Altersgruppe weiblich	Altersklasse	Gewichtsklassen weiblich in Kg									
C-Jugend	12 - 13 Jahre	- 26,0	- 30,0	-34,0	- 38,0	- 42,0	-46,0	- 51,0	- 56,0		
B-Jugend	14 - 15 Jahre	-35,0	-38,0	-42,0	-46,0	-51,0	-55,0	-60,0	-65,0	-70,0	
A-Jugend	16 - 17 Jahre	- 44,0	- 48,0	-52,5	-56,7	-61,2	-65,8	-70,3	-77,1	77,1+	
C-Klasse *Contender	18 - 23 Jahre	-52,5	-56,7	-61,2	-65,8	-70,3	-77,1	77,1+			
A-Klasse *Amateur	ab 18 Jahren	-52,5	-56,7	-61,2	-65,8	-70,3	-77,1	77,1+			

2.4. ZULASSUNG

2.4.1.

Voraussetzungen zur Zulassung eines Athleten sind:

- die sportliche Ausrüstung
- das Kampfoutfit

- die sportliche Qualifikation
- das entsprechende Alter
- der Gesundheitszustand
- komplette Dokumentation und Papiere

Nur ein Athlet, der die Prüfungen vor dem Zulassungsausschuss bestanden hat, wird als Wettkämpfer zugelassen.

2.4.2.

Die Teilnehmer werden bei Wettbewerben der GAMMAF durch den Zulassungsausschuss bestehend aus dem:

- Oberschiedsrichter oder Stellvertreter
- dem Generalsekretär oder Stellvertreter
- dem Arzt des Wettbewerbes
- und Mitarbeitern der Schiedsrichterkommission,

welche die Dokumente der Teilnehmer und die Einhaltung der Anforderungen überprüfen, zugelassen. Der Zulassungsausschuss sollte, wenn möglich, aus Personen bestehen, die den Wettbewerb ausrichten.

Kommentar: Veranstalter die das **Deutsches Amateur-Regelwerk für Mixed Martial Arts** der GAMMAF nutzen, sind nicht gezwungen, den Zulassungsausschuss in dieser Form zu besetzen. Die GAMMAF setzt jedoch voraus, dass bei dem Wettbewerb mindestens ein Arzt und ein Vertreter der Schiedsrichterkommission zu gegen sind. Zudem sollten genügend Mitarbeiter unterstützend zur Seite stehen, um einen reibungslosen Ablauf und die sichere Einhaltung des Regelwerkes zu gewährleisten.

2.4.3.

Der Zulassungsausschuss kann sowohl am Wettkampftag, als auch einen Tag vorher stattfinden. Dies hängt von der Zahl der gemeldeten Athleten ab.

Der Zulassungsausschuss hat u. A. folgende Aufgaben:

- Entgegennehmen der Dokumente
- medizinische Untersuchung (Supervising des Ärzteteams)
- offizielles Wiegen
- Auslosung der Kampfpaarungen (bei Turnieren)

Im Falle dass der Zulassungsausschuss am Wettkampftag stattfindet, sollte der erste Kampf frühestens eine Stunde nach Auslosung der Kampfpaarungen stattfinden.

2.4.4.

Für Einzelmatches müssen die erforderlichen Unterlagen schon vorab bei der GAMMAF bzw. dem Veranstalter eingegangen sein. Fristen hierfür können individuell festgelegt werden.

2.4.4.

Über zweifelhafte Fälle bei der Zulassung eines Athleten an den Wettbewerben entscheidet die Kommission.

2.4.5.

Um gleiche Chancen für alle Sportler zu gewährleisten und um deren Gesundheit zu schützen, hat die GAMMAF bzw. der Veranstalter das Recht, dass sich die Athleten sowie Teammitglieder, Trainer und Betreuer vor, während und oder nach den Wettkämpfen einer Dopingkontrolle unterziehen. Bei positivem Befund und bei Verweigerung solcher Kontrollen, können die Betroffenen sofort aus dem Wettbewerb entfernt oder andere Disziplinarmaßnahmen eingeleitet werden.

- Athleten ab 18 Jahre sowie Trainer, Betreuer und Teammitglieder, deren Proben positiv waren, werden für die Dauer von 1 bis 2 Jahren gesperrt. Sie tragen die Kosten für die Kontrolle und müssen der Prüfkommision bzw. dem Veranstalter eine angemessene Bearbeitungsgebühr entrichten. Außerdem ist eine Geldstrafe von 300 € an die GAMMAF bzw. den Veranstalter zu zahlen.
- Athleten ab 18 Jahre sowie Trainer, Betreuer und Teammitglieder, die die Dopingkontrolle verweigern, werden ebenfalls für einen Zeitraum von 1 bis 2 Jahren gesperrt.
- Bei Athleten unter 18 Jahren wird pädagogisch sinnvoll gehandelt. Jeder Einzelfall wird gesondert geprüft und bewertet.

2.4.6

Ob ein Athlet aus medizinischen Gründen vom Wettbewerb ausgeschlossen wird, liegt alleine im Ermessen des Arztes. Der Ausschluss wird, wenn vorhanden, im "Deutschen MMA Pass" schriftlich festgehalten. Wird die Veranstaltung nicht von der GAMMAF selbst organisiert, hat der Veranstalter den Verband darüber zu informieren. Das ärztliche Gutachten wird schriftlich erstellt und an den Generalsekretär des Wettbewerbs weitergeleitet. Gegen diese Entscheidung sind Rechtsmittel nicht zulässig.

2.5. Wiedereintritt eines Athleten nach einem Knock-Out

2.5.1.

Ein Athlet der durch Schläge auf den Körper K.o. gegangen ist, darf erst wieder nach ärztlicher Untersuchung mit positiver Beurteilung am Wettbewerb teilnehmen.

2.5.2.

Ein Athlet der durch einen Schlag auf den Kopf (ohne Verlust des Bewusstseins) K.o. gegangen ist, hat eine 30-tägige Wettkampfsperre.

2.5.3

Ein Athlet der durch einen Schlag auf den Kopf (mit Verlust des Bewusstseins) K.o. gegangen ist, hat eine 90-tägige Wettkampfsperre.

2.5.4.

Wenn ein Athlet zweimal in 6 Monaten K.O. geschlagen wurde, hat er eine 6 monatige Wettkampfsperre. Dieses zählt ab dem Tag des zweiten K.o.

2.5.5.

Wenn ein Athlet dreimal in einem Jahr K.o. geschlagen wurde, hat er ein einjähriges Wettkampfverbot. Dieses zählt ab dem Tag des dritten K.o.

2.5.6.

Wenn ein Athlet ein Wettkampfverbot erhält, sollte er in der Genesungszeit keine Sparringseinheiten absolvieren!

2.5.7.

Ein K.O. durch einen Schlag auf den Kopf oder ein technischer K.O. wird, wenn vorhanden, im "Deutschen MMA Pass" schriftlich festgehalten,.

2.5.8.

Ein Wettkampfverbot kann unter Umständen (mit gesondertem Antrag) aufgehoben werden, wenn sich der Athlet von einem Facharzt attestieren lässt, dass an seinem Gehirn keine Verletzungen vorliegen und nach ärztlicher Einschätzung kein höheres Risiko als allgemein üblich vorliegt.

2.5.9.

Nach der Rehabilitationsphase aufgrund eines K.O., muss der Athlet von einem qualifizierten Arzt eine Zulassung zum Wettkampfsport erhalten.

2.5.10.

Die Trainer haben im Interesse der Sportler darauf zu achten, dass die Athleten nach einem K.O. nicht zu früh mit dem Training beginnen. Sie sollten von Ihren Athleten eine Unbedenklichkeitsbescheinigung eines Facharztes verlangen. In der Regel sollte der Athlet mit dem kampsportspezifischen Training nicht früher als einem Monat ab dem Tag des K.o. beginnen. Erklärt ein Fachmediziner, nach entsprechender Untersuchung, den Athleten als nicht gefährdet, kann von dieser Vorsichtsmaßnahme abgesehen werden.

2.6. Anerkennung der Dokumente

2.6.1.

Der Athlet bzw. seine Betreuer haben dem Zulassungsausschuss folgende Unterlagen vorzulegen:

- ein geeignetes Dokument zur Identitätsfeststellung und Altersbestimmung
- ein ausgefülltes Anmeldeformular von der GAMMAF bzw. vom Veranstalter zur Teilnahme an den Wettbewerben
- ein Attest von einem zertifizierten Arzt, das die Fähigkeit zur Teilnahme an Kampfsport-Wettkämpfen bescheinigt

Kommentar: Folgende Punkte sollen in jedem Fall Bestandteil der Untersuchung sein.:

- eine ärztliche Bescheinigungen über AIDS- und HIV-, sowie Hepatitis B und C Status für Athleten der A-Klasse
- Eine sportärztliche Untersuchung mit geeigneten Belastungs-EKG

Kommentar: Alle ärztlichen Bescheinigungen dürfen nicht älter als 6 Monate sein. Die GAMMAF bzw. der Veranstalter kann diese Fristen jederzeit neu Festlegen und bei Bedenken an jeden Athleten individuelle Anforderungen stellen.

- Nachweis einer Krankenversicherung
- wenn vorhanden, nationale/internationale Lizenzen des Athleten
- eine Liste über alle absolvierten Wettkämpfe und den dort erzielten Ergebnissen

2.6.2.

Ein Athlet erhält keine Zulassung, wenn er nicht über alle erforderlichen Unterlagen verfügt bzw. diese der GAMMAF oder dem Veranstalter zur Verfügung stellt.

2.6.3.

Wenn alle erforderlichen Unterlagen eingereicht sind, wird dem Athleten eine Wettbewerbskarte ausgehändigt. Mit dieser kann er an weiteren Prüfungen des Zulassungsausschusses teilnehmen und letztendlich für die Wettkämpfe zugelassen werden.

2.7. Medizinische Untersuchungen

2.7.1.

Ärztliche Untersuchungen sowie das Wiegen oder die Dopingkontrollen werden vom Oberschiedsrichter überwacht. Dieser sollte die in den Regeln festgeschriebene Richteruniform tragen. Jeder Gewichtsklasse wird hierbei ein entsprechendes Zeitfenster eingeräumt.

2.7.2.

Die medizinische Untersuchung wird durch den Arzt (oder das Ärzteteam) des Wettbewerbs am Wettkampftag durchgeführt. Dieser muss als Arzt klar erkennbar sein. Der Arzt muss auch die Haut der Athleten auf infektiöse Krankheiten und Einstiche untersuchen. Die Ärzte überprüfen weiterhin die Länge der Fuß- und Fingernägel.

2.7.3.

Ein Athlet muss sich allen medizinischen Untersuchungen und dem Wiegen in Shorts, oder Unterhose unterziehen. Dies gilt insbesondere für alle Personen, von denen eine Dopingprobe verlangt wird.

2.7.4.

Ärzte, welche Untersuchungen durchführen, tragen das Datum der Untersuchung in die Wettbewerbskarte ein und bestätigen die Ergebnisse mit ihrer Unterschrift, um den Athleten die Zulassung zum Wettbewerb zu zertifizieren.

2.7.5.

Sollten Dinge gegen die Teilnahme an den Wettbewerben sprechen, wird der Athlet disqualifiziert.

2.8. Wiegen

Hinweis: Für faire Wettkämpfe ist es erforderlich, dass die GAMMAF bzw. der Veranstalter Vorkehrungen trifft, um Weight-Cuts möglichst effizient zu unterbinden. Die Gesundheit von Amateursportlern und jungen Athleten muss besonders geschützt werden. Kämpfe mit großem Gewichtsunterschied sind nicht in diesem Sinne. Das „Gewichtmachen“ birgt zudem ein enormes Gesundheitsrisiko.

2.8.1.

Das Wiegen wird von einem Richter durchgeführt, der vom Zulassungsausschuss ernannt wird. Dieser sollte die in den Regeln festgeschriebene Richteruniform tragen.

2.8.4.

Das offizielle Wiegen findet nur einmal statt. Der Veranstalter muss dazu eine geeignete, geeichte Waage zur Verfügung stellen.

2.8.5.

Das Wiegen für Einzelmatches findet am Kampftag statt. Die Toleranz beträgt 500 Gramm, sofern schriftlich nichts anderes vereinbart wurde.

2.8.6.

Das offizielle Wiegen sollte für Turniere und Mannschaftswettbewerbe, wenn möglich, am Kampftag stattfinden. Hiervon kann abgewichen werden, wenn die Zahl der startenden Athleten sehr hoch ist. Die Toleranz beträgt auch hier 500 Gramm.

2.8.7.

Findet das offizielle Wiegen am Vortag statt, beträgt die Toleranz ebenfalls 500 Gramm. Bei Verdacht auf unverhältnismäßig hohe Weight-Cuts kann die GAMMAF bzw. der Veranstalter am Kampftag stichprobenartig oder flächendeckend Gewichtskontrollen durchführen. Bei dieser Kontrollwaage darf das Gewicht von der offiziellen Waage um maximal 3000 Gramm überschritten werden! Ist der Wettbewerb gestartet, sind keine Kontrollen mehr zulässig. Dies gilt auch, wenn sich der Wettbewerb über mehrere Tage erstreckt.

2.8.8.

Wenn ein Athlet das zulässige Gewicht für ein Einzelmatch überschreitet (Übergewicht), kann sein Gegner, nach Absprache mit seinen Betreuern und Trainern, dem Kampf trotzdem zustimmen oder ihn ablehnen. Bei Schutzbefohlenen obliegt die Entscheidung bei den Trainern und Betreuern. Lehnt sein Gegner ab, wird der übergewichtige Athlet disqualifiziert. Ausnahme: Es kann ein Ersatzmatch in der höheren Gewichtsklasse arrangiert werden. In diesem Fall kann der "übergewichtige" Athlet weiter am Wettkampf teilnehmen.

2.8.9.

Wenn ein Athlet das zulässige Gewicht seiner Gewichtsklasse für einen Mannschaftswettbewerb überschreitet (Übergewicht), wird dieser disqualifiziert, sofern die Teilnahme in einer anderen Gewichtsklasse nicht möglich ist. Wenn möglich, kann dieser durch einen Athleten der gleichen Gewichtsklasse ersetzt werden. Wird bei

Mannschaftswettbewerben kein Ersatzathlet gefunden, hat das Team keinen Athleten in der entsprechenden Gewichtsklasse. Tritt kein Athlet in der entsprechenden Gewichtsklasse an, bekommt das gegnerische Team diesen Kampf als Sieg angeschrieben.

2.8.10.

Ein Athlet, der dem Wiegen ohne triftigen Grund fernbleibt, wird disqualifiziert.

2.8.11.

Die Wiegeergebnisse werden im Protokoll und in der Wettbewerbskarte des Athleten festgehalten.

2.8.12.

Bei Einzelwettkämpfen darf ein Athlet nur in seiner ermittelten Gewichtsklasse antreten. In Mannschaftswettbewerben hat ein Athlet, nach Absprache mit seinen Trainern und Betreuern das Recht, in seiner oder der nächsthöheren Gewichtsklasse teilzunehmen. Bei Schutzbefohlenen obliegt die Entscheidung bei den Trainern und Betreuern.

2.8.13.

Nach dem offiziellen Wiegen findet bei Turnieren ein Auslosungsverfahren statt, bei dem die jeweiligen Kampfpaarungen ermittelt werden.

2.9. Auslosung der Kampfpaarungen bei Turnieren

2.9.1.

Die Verantwortung für die Vorbereitung und Durchführung der Auslosung obliegt dem Generalsekretär des Wettbewerbes, der dies mit Unterstützung des Zulassungsausschusses organisiert. Das Auslosen sollte für alle Teamvertreter zugänglich sein.

2.9.2.

Das Hauptziel der Auslosung liegt darin, die Athleten in Wettkampfgruppen einzuteilen.

2.9.3.

Die Arten des Auslosungsverfahrens:

blindes Auslosen: Jeder Athlet wird durch das zufällige ziehen einer Nummer einer Wettkampfgruppe zugeteilt.

Auslosen nach Bewertung: Jeder Athlet wird anhand seiner Leistungen bewertet und einer Wettkampfgruppe zugeteilt.

kombiniertes Auslosen: 4 bis 8 Athleten mit der höchsten Bewertung treten

gegeneinander an, die übrigen Teilnehmer werden durch „blindes Auslosen“ einander zugeteilt.

2.9.4.

Die Auslosung beim „**Jeder gegen Jeden System**“ findet per Zufallsverfahren statt.

2.9.5.

Nicht später als 1 Stunde nach dem Auslosungsverfahren, sollte der Oberschiedsrichter die Ergebnisse und die jeweilige Startzeit genehmigen und bekanntgeben. Eine Stunde vor dem Beginn der Wettkämpfe müssen alle Informationen über den Ablauf der Wettkämpfe ausgehängen werden.

2.10 Ausstattung und Erscheinungsbild

2.10.1.

Jegliches Equipment muss von der GAMMAF bzw. dem Veranstalter zugelassen sein. Alle Athleten müssen gepflegt und sauber zu den Wettbewerben erscheinen. Das betrifft auch das Kampfoutfit. Alle Hosen, Shirts und Tops müssen zumindest so Anliegen, dass sie den Kampf Ablauf nicht beeinträchtigen. Das Kampfoutfit darf keine rutschhemmenden Stellen haben. Taschen, Metalleinsätze, Knöpfe, Reißverschlüsse oder ähnliches sind ebenfalls untersagt. Die Ellenbogen dürfen nicht bedeckt sein.

Erforderliche Ausstattung und Outfitvorschriften für MMA-Wettkämpfe in der Übersicht, gegliedert nach Kategorien

Kategorie männlich	Schienbein- schützer	Mund- schutz	Kopf- schutz	Tief- schutz	Ober- teil	Brust- schutz	Bandagen
C- und B-Jugend	✓	✓	✓	✓	✓		❖
A-Jugend	✓	✓	✓	✓	✓		❖
C-Klasse *Contender	✓	✓	✓	✓	❖		❖
A-Klasse *Amateure	✓/≅	✓	❖/≅	✓	✘		❖
Kategorie weiblich							
C- und B-Jugend	✓	✓	✓	✓	✓	❖	❖
A-Jugend	✓	✓	✓	✓	✓	❖	❖
C-Klasse *Contender	✓	✓	✓	❖	✓	❖	❖
A-Klasse *Amateure	✓/≅	✓	✓/≅	❖	✓	❖	❖

Legende

Zwingend erforderlich	✓
Nicht zulässig	✗
Nach Wahl	❖
bei Einzelmatches und Mannschaftswettkämpfen der A-Klasse nur zulässig nach voriger Vereinbarung	IR

2.10.2.

Alle weiblichen und männlichen Athleten müssen altersentsprechende Handschuhe mit offenen Fingern, Gewicht ca. 5 – 8 Unzen und fester Fixierung am Handgelenk tragen (Handschuhe mit Klettverschluss). Die GAMMAF bzw. der Veranstalter muss dafür sorgen, dass durch die Handschuhe keine Wettbewerbsverzerrungen auftreten. Alle Athleten müssen identische, baugleiche Handschuhe tragen. Diese dürfen sich lediglich in der Farbe unterscheiden!

2.10.3.

Alle Athleten müssen einen fest sitzenden Beinschutz aus einem einteiligen, kombinierten Schienbein- und Spannschützer tragen. Das Außenmaterial muss elastischer Stoff sein, die Polsterung darf nur aus PU oder ähnlichem Material bestehen. Die Verwendung von harten Plastikeinlagen ist untersagt. Materialstärke der Polsterung mindestens 1,5cm!

Die Beinschützer sollten vom Veranstalter gestellt werden. Beide Kämpfer müssen gleiche Beinschützer tragen. Lediglich die Farbe der Beinschützer kann zur besseren Unterscheidung der Wettkämpfer unterschiedlich sein.

Ausnahme: Bei Einzelmatches und Mannschaftswettkämpfen der A-Klasse kann nach gemeinsamer, vorheriger Vereinbarung ohne Beinschützer gekämpft werden.

2.10.4.

Alle männlichen Athleten in den Altersgruppen A-Jugend, B-Jugend, C-Jugend sowie der C-Klasse müssen zudem einen Kopfschutz mit offenem Gesichts- und Kinnbereich tragen. Die Athleten der A-Klasse können selbst entscheiden, ob sie einen Kopfschutz tragen möchten. Entscheidet sich ein Athlet für das Tragen eines Kopfschutzes, ist sein Gegenüber auch dazu verpflichtet. Ein Tiefschutz ist für alle männlichen Athleten vorgeschrieben. Bei Einzelmatches und Mannschaftswettkämpfen der A-Klasse ist ein Kopfschutz nur nach voriger Vereinbarung zulässig.

2.10.5.

Mädchen und Damen sind dazu angehalten unter Ihrem Oberteil (Shirt/Top) einen Brustschutz zu tragen. Die GAMMAF bzw. der Veranstalter sowie Trainer und Betreuer

haben darauf zu achten, dass das Kampfoutfit altersentsprechend ist. Das Oberteil muss eng und fest anliegen und jederzeit, auch bei hoher sportlicher Belastung, die Brust sicher bedecken! Weibliche Athleten kämpfen in allen Altersklassen und Kategorien mit Kopfschutz. Bei Einzelmatches und Mannschaftswettkämpfen der A-Klasse ist ein Kopfschutz jedoch nur nach voriger Vereinbarung zulässig. Auch bei den weiblichen Athleten hat der Kopfschutz einen offenen Gesichts- und Kinnbereich. Ab 18 Jahren dürfen weibliche Athleten selbst entscheiden, ob sie einen Tiefschutz tragen möchten.

2.10.6.

Alle männlichen Athleten in den Altersgruppen A-Jugend, B-Jugend, C-Jugend müssen ein eng anliegendes Sportshirt tragen. Die männlichen Athleten der C-Klasse können selbst entscheiden, ob sie ein Shirt tragen möchten. Entscheidet sich ein Athlet der C-Klasse für das Tragen eines Shirts, ist sein Gegner nicht dazu verpflichtet. Athleten der A-Klasse kämpfen oberkörperfrei.

2.10.7.

Bei allen Altersklassen ab 16 Jahren ist ein Zahnschutz vorgeschrieben. Die GAMMAF empfiehlt aber generell das Tragen eines Zahnschutzes in allen Altersklassen! Fällt ein Zahnschutz während des Kampfes heraus, unterbricht der Ring-, Mattenrichter / Referee den Kampf in einem geeigneten Moment und setzt den Zahnschutz nach Reinigung wieder ein.

2.10.8.

Schutzausrüstung ist in den neutralen Farben weiß, schwarz oder fleischfarben zulässig. Die Farbe der Handschuhe kann Herstellerbedingt auch anderweitig ausfallen. Wenn Handschuhe in neutralen bzw. gleichen Farben verwendet werden, müssen die Handgelenke mit der entsprechenden Eckenfarbe durch farbiges Tape gekennzeichnet werden.

2.10.9.

Einem Athleten ist es verboten, Ausstattung in den Farben der gegnerischen Ecke zu verwenden.

2.10.10.

Das Bandagieren der Hände ist nur mit normalen Boxbandagen aus fixem (nicht elastischem) Stoff, Breite maximal 5 cm, Länge maximal 4,6 m gestattet. Medizinisches Tape (maximal 2,5 cm breit und je Hand maximal 0,5 m lang) darf zur Fixierung der Boxbandage verwendet werden. Das Tape muss auf die Handgelenke gewickelt werden, darf den Handrücken zwei Mal kreuzen aber nicht über die Fingerknöchel gehen. Die Bandagen müssen gleichmäßig über die Hände gewickelt werden.

Die Bandagen müssen durch einen Offiziellen (Funktionär, Referee, Cutman der

Organisation) abgenommen werden.

Die Handschuhe dürfen nicht angezogen werden, bevor die Offiziellen die Bandagen freigegeben haben. Handschuhunterbauten aus Mullbinden o. Ä. sind verboten!

2.10.11.

Athleten müssen barfuß kämpfen.

2.10.12.

Fuß- und Fingernägel müssen kurz geschnitten sein.

2.10.13.

Knieschützer und anderes medizinisches Equipment müssen weiß, fleischfarben, schwarz oder in der Farbe der entsprechenden Ecke sein. Es darf keine rutschhemmenden Flächen aufweisen. Es dürfen keine harten Bauteile Verwendung finden, welche den Athleten oder Gegner gefährden könnten bzw. einen fairen Wettkampfbetrieb verhindern würden!

2.10.14.

Es dürfen keine ätherischen Öle etc. verwendet werden. Es ist generell untersagt Stoffe, Lotionen und Substanzen, die einen fairen Wettkampfbetrieb verhindern würden, auf den Kopf oder Körper aufzutragen! Vaseline darf nach den Vorgaben der Regelbesprechung lediglich im Gesicht und in Maßen aufgetragen werden.

2.10.15.

Die Athleten dürfen keine Gegenstände tragen, die den Gegner behindern oder verletzen könnten. Lange Haare müssen zusammengebunden werden. Hierfür dürfen keine Haarklammern verwendet werden. Brillen und harte Kontaktlinsen sind nicht erlaubt. Das Tragen von weichen Kontaktlinsen ist jedoch gestattet. Schmuck und Körperschmuck, wie Ketten, Ringe, Ohrringe, Piercings usw., sind nicht zulässig.

2.11. Rechte und Pflichten eines Wettkämpfers

2.11.1. Ein Wettkämpfer hat das Recht:

- über seine Vertreter und Betreuer an den Zulassungsausschuss, die Schiedsrichterkommission oder Jury heranzutreten, um Informationen über den Verlauf der Wettkämpfe, die Auslosung der Kampfpaarungen, Veränderungen im Programm etc. rechtzeitig zu erfahren.
- während eines Kampfes 2 Minuten für die medizinische Betreuung in Anspruch zu nehmen. Mehr als 2 Minuten für die selbe Verletzung sind nicht gestattet.
- den Kampf jederzeit zu verweigern oder abubrechen.

2.11.2. Ein Wettkämpfer hat die Pflicht:

- die Wettkampffregeln zu beachten.
- den Anweisungen der Kampfrichter jederzeit zu folgen.
- rechtzeitig an der Kampffläche zu erscheinen. Wenn es ihm unmöglich erscheint, zum Wettkampf anzutreten oder diesen fortzuführen, muss der Athlet das dem Generalsekretär unverzüglich über seine Vertreter ausrichten lassen.
- korrektes Verhalten gegenüber anderen Athleten und deren Begleitern sowie gegenüber den Organisatoren und Zuschauern des Wettbewerbes an den Tag zu legen.

2.12. Rechte und Pflichten der Betreuer und weiterer Begleitpersonen (Cornermen)

2.12.1. Teamvertreter haben das Recht:

- beim Wiegen und Auslosen der Gegner vor Ort zu sein.
- an den offenen Sitzungen des Zulassungsausschusses teilzunehmen.
- Informationen über alle Abläufe und Ergebnisse des Wettbewerbes zu bekommen.
- Proteste in vorgeschriebener Form einzulegen und den Oberschiedsrichter des Wettbewerbs darüber zu informieren.

2.12.2. Begleitpersonen haben das Recht:

- ihre Athleten zur Kampffläche zu begleiten.
Ein Athlet muss von mindestens einer Person begleitet werden. Bei Einzelmatches dürfen sich nicht mehr als 3 Personen in der Ecke des Athleten aufhalten. Bei Turnieren und Mannschaftswettbewerben dürfen sich nicht mehr als 2 Personen in der Ecke des Athleten aufhalten.
- den Kampf zu kommentieren und dem Athleten Anweisungen zu geben. Achtung: Nur eine der Begleitpersonen darf den Kampf kommentieren und dem Kämpfer Anweisungen geben.
- ein Handtuch während des Kampfes auf die Kampffläche zu werfen. Dies bedeutet den Kampf zu stoppen und eine Niederlage anzuerkennen.

2.12.3. Teamvertreter haben folgende Pflichten:

- Sie müssen das Regelwerk beherrschen und anwenden können.
- Sie müssen Ihre Athleten rechtzeitig zu den Wettbewerben anmelden und die

erforderlichen Dokumente vorlegen.

- Sie müssen für angemessenes Verhalten und Auftreten Ihrer Athleten sorgen. Das beinhaltet auch, dass alle Athleten alle Termine fristgerecht einhalten.

2.12.4.

Begleitpersonen und Trainer sind verpflichtet, ihre Athleten ausschließlich in Sportkleidung und Turnschuhen zur Kampffläche zu begleiten. Außerdem ist ein weißes Handtuch erforderlich.

2.12.5.

Es ist verboten, Aufschriften mit extremistischem Charakter oder verbotener Symbolik zu tragen. Provozierende bzw. beleidigende Texte oder Bilder sind ebenfalls untersagt!

2.12.6. Teamvertretern und Begleitpersonen ist es verboten:

- vor Beginn der 1. Runde die Wettkampffläche zu betreten.
- vor und während des Kampfes die Kampffläche zu betreten.
- auf den Wettkampfboden zu klopfen sowie in die Ringseile oder das Gitter zu greifen.
- Wasser über den Athleten zu schütten, ohne Vorkehrungen zu treffen, damit der Boden nicht nass wird.
- Vor, während und nach dem Kampf mit Kommentaren, Forderungen und Anweisungen auf die Entscheidungen der Schiedsrichterkommission, einer Jury oder einem Ring-, Mattenrichter/Referee einzuwirken. Es ist Teamvertretern nicht erlaubt, während eines Kampfes mit den Richtern zu Sprechen. Alle Versuche der Teamvertreter, auf Offizielle einzuwirken, müssen sofort unterbunden und wenn nötig geahndet werden.
- beleidigende, bedrohliche und verächtliche Aussagen und Gesten über die Einschätzungen, Bewertungen, Entscheidungen und Handlungen von Offiziellen zu tätigen.
- beleidigende, bedrohliche und verächtliche Aussagen und Gesten gegenüber andere Teams, Athleten oder Besucher zu tätigen.

KAPITEL 3. Struktur und Dauer eines Kampfes

3.1. Position der Teilnehmer auf der Kampffläche

3.1.1.

In MMA-Wettkämpfen ist es den Athleten erlaubt, das gesamte Arsenal von Techniken des Stand- und Bodenkampfes anzuwenden. Verbotene Techniken und Ausnahmen sind in den Regeln für die verschiedenen Alters- und Wettkampfklassen aufgeführt!

3.1.2.

Standposition: Der Athlet berührt die Kampffläche nur mit den Fußsohlen. Alle technischen Maßnahmen in der "Stand" Position die dazu dienen den Gegner oder sich selbst vom Boden zu heben, z.B. mit einem Sprung oder Wurf, werden dazu gezählt.

3.1.3.

Bodenposition: der Athlet berührt die Kampffläche mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen (Dreipunktregelung).

3.1.4.

Stand-Up fight: beide Athleten befinden sich in der Standposition

3.1.5.

Bodenkampf: beide Athleten befinden sich in der Bodenposition

3.1.6.

Für Kämpfe auf Tatami gibt es den Begriff "außerhalb der Kampffläche/Matte":

- in der **Standposition:** Ein Teilnehmer verlässt die Grenze der Kampffläche/Matte mit einem oder beiden Füßen
- in der **Bodenposition:** der Großteil des Körpers eines Athleten befindet sich außerhalb der Kampffläche/Matte

Kommentar: Alle Altersgruppen unter 16 Jahren müssen auf einer Mattenfläche ohne Einfassung (z.B. Ringseile etc.) kämpfen. Die Ethik anerkannter Kampfsportarten verlangt, dass Athleten dieser Altersgruppen jeder Zeit eine Fluchtmöglichkeit haben. Die Mattenfläche ohne Einfassung gewährt außerdem, wenn erforderlich, Ärzten, Richtern und Betreuern schneller Zutritt und Zugriff. Die Mattenfläche ohne Einfassung ist weiterhin für jede Altersklasse im Amateursport geeignet und zugelassen.

3.1.7.

Die Zeit für aktives Kämpfen in der Bodenposition ist formell nicht begrenzt. Wenn nach Meinung des Ring-, Mattenrichters/Referee der Bodenkampf nicht aktiv genug ist, wird eine mündliche Verwarnung wie z.B. "**mehr Aktivität !**" ausgesprochen und 10 Sekunden zur Umsetzung gegeben.

3.1.8.

Wenn 10 Sekunden nach Aufforderung zu mehr Aktivität keine nennenswerten Aktionen

auf dem Boden stattgefunden haben, wird der Kampf vom Referee im Stehen neu gestartet. Wenn einer oder beide Athleten in der Bodenposition Gefahr laufen, von der Matte oder aus dem Ring zu rollen, stoppt der Referee den Kampf. Er bringt beide Kämpfer schnellstmöglich zur Ringmitte und lässt dort den Kampf aus der letzten Position vor dem Stoppen des Kampfes weiterführen.

3.2. Beginn und Ende eines Kampfes

3.2.1.

Vor dem Beginn des Kampfes muss folgendes eingehalten werden:

- Ausruf beider Athleten an die Kampffläche. Der Kämpfer für die blaue Ecke wird zuerst ausgerufen, danach der Kämpfer für die rote Ecke.
- Vor Beginn des Kampfes prüft der Hauptkampfrichter / head of the ring, mat, ob die Athleten die Anforderungen erfüllen, wie z.B. die geforderte Schutzausrüstung tragen, keine ätherischen Substanzen verwendet, Länge der Nägel, kein Schmuck, entsprechende Sportkleidung usw. Diese Aufgabe kann auch von einem anderen Ring-, Mattenrichter / Referee übernommen werden.
- Auf Handzeichen des Referees treffen sich die Athleten in der Mitte der Kampffläche.
- Der Referee erinnert die Athleten an die Wettkampfbregeln und an die Notwendigkeit diese einzuhalten. Die Athleten schütteln sich danach die Hände und gehen in ihre jeweilige Ecke.

3.2.2.

Auf Befehl des Ring-, Mattenrichters / Referee: Handgeste und Sprachbefehl "**Kampf / Fight**" ertönt der Gong. Das ist das Signal für den Beginn des Kampfes.

3.2.3.

Der Kampf wird unterbrochen, wenn der Ring-, Mattenrichters/referee "**Stopp!**" ruft.

3.2.4.

Der Kampf oder die Runde ist zu Ende, wenn der Gong (Tonsignal) des Zeitnehmers / Time Keepers ertönt. Das Ende des Kampfes wird vom Ring-, Mattenrichter / Referee mit dem Kommando "**Stopp!**" bekräftigt.

3.2.5. Der Kampf ist endgültig vorbei wenn:

- die Kampfzeit abgelaufen ist.
- ein K.O. gegeben ist.

- ein technischer K.O. (TKO) ausgesprochen wird.
- einer der Athleten verbal oder durch Handzeichen seine Aufgabe erklärt (Abklopfen / Tap Out). Schreit ein Athlet (oder gibt sonstige Laute von sich) wenn er sich in einem Aufgabegriff (Submission) befindet, wird das als Aufgabe (Verbal Tap Out) gewertet.
- die Ecke eines Athleten durch werfen des Handtuches auf die Kampffläche, die Aufgabe ihres Kämpfers signalisiert (throwing in the towel).
- einer der Athleten die Kampffläche während des Kampfes bewusst, absichtlich verlässt, ohne die Erlaubnis des Ring-, Mattenrichters / Referees einzuholen (Mattenflucht).
- ein Athlet sich weigert, den Kampf fortzusetzen.
- Betreuer die Kampffläche während eines laufenden Kampfes betreten. Der Kampf wird daraufhin abgebrochen und der Gegner erhält den Sieg als T.K.o. zuerkannt.
- bei den Athleten unter 16 Jahren erfolgreich ein Würgegriff angesetzt und dieser länger als 3 Sekunden gehalten wird. In diesen Altersklassen wird der Kampf dann sofort vom Mattenrichter / Referee beendet und der Angreifer zum Sieger erklärt.
- bei den Athleten unter 16 Jahren erfolgreich ein Hebel angesetzt wird. Beim Armhebel wird z.B. sofort abgebrochen, wenn der Arm gestreckt ist.
- ein Athlet durch schmerzhaftes Techniken Verletzungen erleidet.
- ein Athlet nach Meinung des Ring-, Mattenrichters / Referee Verletzungen erleiden könnte und dieser den Kampf daraufhin in eigenem Ermessen beendet.
- absolute technische Überlegenheit eines Athleten gegeben ist und der Gegner sich nicht mehr sinnvoll verteidigen kann (z.B. länger als 5 Sekunden nur Doppeldeckung ohne weitere Aktion).

Kommentar: Kann ein Athlet sich länger als 5 Sekunden nicht mehr sinnvoll verteidigen, z.B. ersichtlich bei Doppeldeckung, wird der Kampf beendet und der Angreifer zum Sieger erklärt. Anders als beim Boxen und Kickboxen, wird beim MMA-Sport nicht angezählt. Wenn im MMA-Sport ein Kämpfer durch Schlagwirkung angeschlagen wird, kann er seine Niederlage nur noch verhindern, indem er Kontrolle zeigt und sich weiterhin sinnvoll verteidigt. Ist das nicht eindeutig gegeben, gibt es an einer Niederlage keinen Zweifel und der Kampf wird abgebrochen. Ein sofortiger TKO ist in diesem Fall weitaus gesünder als Anzählen mit einem eventuellem weiterführen des Kampfes. Man muss davon ausgehen, dass ein angeschlagener, also bereits hart getroffener Kämpfer, eine leichte Gehirnerschütterung hat. Ihn mit dieser Verletzung, ohne ärztliche Untersuchung, noch einmal oder gar nach mehrmaligem Anzählen in den

Kampf zurückzuschicken, ist mit der Sicherheit des Kämpfers als oberstes Gebot nicht mehr vereinbar!

- wenn ein Kämpfer nach Ausschöpfung der Verletzungszeit (ca. 2 Minuten) den Kampf wegen einer Verletzung nicht fortführen kann oder ein Arzt den Abbruch anordnet.
- eine Verletzung vorliegt, bei der Blut fließt.

Kommentar: Liegt eine blutende Verletzung vor, muss der Kampf sofort unterbrochen und der betroffene Athlet von Ärzten des Wettbewerbes untersucht werden. Bei Athleten unter 18 Jahren wird der Kampf nicht fortgesetzt und ein TKO ausgesprochen. Bei Athleten ab 18 Jahren werden max. 2 Minuten für die Untersuchung gewährt. Stuft der Ringarzt die Verletzung als nicht gefährlich ein kann der Kampf weitergeführt werden. Stuft der Ringarzt die Verletzung als bedenklich oder gefährlich für den Kämpfer ein wird der Kampf sofort abgebrochen und ein TKO ausgesprochen.

3.2.6.

Bei Verdacht auf eine Verletzungen bei den Athleten, kann und sollte ein Ring-, Mattenrichter/ Referee einen Arzt zu Rate ziehen. Der Arzt hat dann die letztendliche Entscheidungsgewalt über die Weiterführung oder den Abbruch des Kampfes.

3.3. Kampfdauer

3.3.1.

Dauer und Anzahl der Runden sind abhängig vom Alter und der Wettbewerbsstufe der Athleten. Vorkämpfe, Hauptkämpfe und Finalkämpfe werden als Wettbewerbsstufe berücksichtigt.

3.3.2.

Bei Altersgruppen zwischen 12-13 Jahren hängt die Anzahl und Länge der Runden nicht von der Wettbewerbsstufen ab und bleibt unverändert.

3.3.3.

Laufzeit und Anzahl der Runden eines Kampfes, bei Turnieren und Mannschaftswettkämpfen mit mehr als 2 Teams, in Abhängigkeit von der Wettbewerbsstufe:

Alter	Vorkämpfe	Hauptkampf	Finale	Extrarunde
12-13 Jahre /C-Jugend	1 Runde / 3 min.	1 Runde / 3 min.	1 Runde / 3 min.	nicht zulässig
14-15 Jahre / B-Jugend	1 Runde / 3 min.	2 Runden / 2 min.	2 Runden / 2 min.	nicht zulässig

16-17 Jahre / A-Jugend	1 Runde / 3 min.	2 Runden / 3 min.	2 Runden / 3 min	nicht zulässig
Ab 18 Jahren / C-Klasse	1 Runde / 3 min.	2 Runden / 3 min.	2 Runden / 5 min.	max. 1 Extrarunde / 5 min.
Ab 18 Jahren / A-Klasse	1 Runde / 3 min.	2 Runden / 3 min.	2 Runden / 5 min.	max. 1 Extrarunde / 5 min.

3.3.4.

Laufzeit und Anzahl der Runden, bei einem Einzelmatch und Mannschaftswettkämpfen mit nur 2 Teams:

Alter der Athleten	Offizielle Kampfzeit	Extrarunden
16-17 Jahre / A-Jugend	2 Runden / 3 min.	max.1 Extrarunde / 3 min.
Ab 18 Jahren / C-Klasse	2-3 Runden / 3 min.	max. 1 Extrarunde / 3 min.
Ab 18 Jahren / A-Klasse	3 Runden / 3 min.	bis zu 2 Extrarunden / 3 min.

3.3.5.

Die Pausen zwischen den runden betragen immer eine Minute.

3.3.6.

Bei Turnieren und bei Mannschaftswettkämpfen mit mehr als 2 Teams ist in den Altersgruppen unter 18 Jahren keine Extrarunde zulässig. Der Sieger des Kampfes wird durch das Gesamtergebnis nach der letzten bzw. der einen Runde bestimmt.

3.3.7.

Bei Turnieren und Mannschaftswettkämpfen kann bei den Altersgruppen ab 18 Jahren kann eine Extrarunde angeordnet werden, wenn die ersten beiden Runden mit einem Unentschieden endeten. Die Dauer einer Extrarunde beläuft sich in einem Hauptkampf auf 3 Minuten und im Finalkampf auf 5 Minuten. Je nach Anzahl der Teilnehmer bei einem Wettbewerb, können auch in Vorkämpfen Extrarunden angeordnet werden. Die Dauer beträgt hier 3 Minuten. Die GAMMAF beziehungsweise der Veranstalter muss die Teilnehmer vor Wettbewerbsbeginn informieren, wenn Extrarunden in den Vorkämpfen zulässig sind. Mehr als eine Extrarunde ist in

3.3.8.

In Einzelmatches und Mannschaftswettkämpfen mit nur 2 Teams beträgt die Rundenzeit immer 3 Minuten. Extrarunden sind zulässig. Die Länge einer Extrarunde beläuft sich immer auf 3 Minuten.

3.3.9.

In Einzelmatches und Mannschaftswettkämpfen mit nur 2 Teams beläuft sich die offizielle Kampfzeit bei den unter 18 Jährigen auf 2 Runden. Außerdem ist eine Extrarunde möglich

3.3.10

In Einzelmatches und Mannschaftswettkämpfen mit nur 2 Teams beläuft sich die offizielle Kampfzeit bei den über 18 Jährigen auf 3 Runden. Die Zahl der möglichen Extrarunden beträgt bei der C-Klasse eine Runde und bei der A-Klasse 2 Runden.

3.3.10.

Die Zeit des Kampfes ist die tatsächliche Zeit. Wenn der Kampf auf den Befehl "**Time Out**" des Ring-, Mattenrichters / Referee gestoppt wird, stoppt der Zeitnehmer / Time Keeper den Countdown. Auf den Befehl "**Fight**" des Referees geht der Kampf weiter. Einem Athleten werden nicht mehr als 2 Minuten für medizinische Hilfeleistung oder Outfitänderungen gegeben.

3.3.11.

Anzahl der Kämpfe an denen ein Athlet an einem Tag teilnehmen darf:

- Bei den Altersgruppen ab 18 Jahren, sollten nicht mehr als 3 Kämpfe an einem Wettkampftag stattfinden. Vorkämpfe werden nicht berücksichtigt. Die Pausen zwischen den Kämpfen müssen mindestens 90 Minuten betragen.
- Bei Altersgruppen unter 18, sollten nicht mehr als 5 Kämpfe an einem Wettkampftag stattfinden, die Vorkämpfe werden mitgezählt. Die Pausen zwischen den Kämpfen sollten mindestens 40 Minuten betragen.

Teil 2. Inhalt des Kampfes, Bewertung technischer Aktionen

Kapitel 4. Allgemeine Bestimmungen und Hinweise

4.1.

Durch die hohe Anzahl unterschiedlicher Techniken (Hebel, Griffe, Würfe, Kicks und Schläge), sowie Kampfpositionen und Kampfsituationen haben wir im MMA-Sport viele Möglichkeiten einen Kampf zu beenden. Daraus ergibt sich eine geringere Anzahl gefährlicher Kopftreffer, als z.B. beim Boxen und Kickboxen. Beim Boxen geht es fast ausschließlich darum, den Gegner am Kopf zu treffen. Die größeren Handschuhe verlangsamen lediglich die äußeren Verletzungen, wodurch aber längere Kämpfe und dadurch viel mehr Schläge aufs Gehirn möglich sind. Kopftreffer bergen die größte Gefahr für die Gesundheit der Athleten.

4.2.

Die Kämpfe, die von den verschiedenen Altersgruppen und Kategorien durchgeführt werden, unterscheiden sich in der Anzahl der zulässigen Techniken und Aktionen. Um die Kämpfe der verschiedenen Kategorien und Altersklassen sachgerecht bewerten und überwachen zu können, ist es notwendig die grundlegenden und fundamentalen Unterschiede zu verstehen.

Kapitel 5. Erlaubte und verbotene Aktionen

5.1.

Alle Aktionen (Schläge, Kicks, Würfe, Griffe, etc.) sind erlaubt, mit Ausnahme derer die in den Regeln verboten sind.

5.2. Erlaubte Bereiche für Schläge, Kicks/Treffer (Allgemein):

- Kopf (ausgenommen Hinterkopf) in "Stand- und Bodenposition
- Hände in Stand- und Bodenposition
- Brust in Stand- und Bodenposition
- Bauch in Stand- und Bodenposition
- Seitenpartie des Körpers in Stand- und Bodenposition
- Beine in Stand- und Stand- und Bodenposition
- Arme in Stand- und Bodenposition

5.3. Verbotene Bereiche für Schläge, Kicks und Treffer (Allgemein)

- Hinterkopf
- kompletter Rückenbereich
- Genitalien
- Nieren
- Füße
- Hals
- Nacken

5.4. Verbotene Techniken und Handlungen sowie Verhaltensweisen Allgemein und für die A-Klasse *Amatuer:

- sämtliche Tritte und Knietechniken gegen einen am Boden Liegenden Athleten, auch wenn der Angreifer sich selbst in der Bodenposition befindet.

Kommentar: Für die offizielle Anerkennung des MMA-Sports im Amateurbereich ist es wichtig, dass man bei der Regelauslegung auf Kicks gegen einen am Boden liegenden Athleten Verzichtet. Kicks gegen einen am Boden liegenden Athleten, werden wegen ihrer vermeintlichen Unsportlichkeit, von den Kritikern des MMA-Sports stets als Hauptargument ins Feld geführt. Da besagte Kicks sehr selten kampfscheidend sind, verbietet die GAMMAF diese Techniken komplett!

- sämtliche Ellenbogentechniken zum Kopf
- sämtliche Ellenbogentechniken im Bodenkampf
- sämtliche Techniken gegen den Rücken
- sämtliche Knietechniken zum Kopf in Stand- und Bodenposition
- Schläge/Kicks gegen Hals, Nacken
- Hebeltechniken mit Hilfe des Körpers in der Standposition
- Stampftritte auf den Fuß
- (Ziehen, Reißen, Quetschen etc.) der Ohren
- Schläge mit offenen Händen und Handballen. Hammerfaust ist erlaubt
- sämtliche Kopfstöße
- Schläge und Tritte in die Genitalien
- Schläge und Tritte auf die Wirbelsäule
- Greifen des Halses und Quetschen des Kehlkopfes mit der Hand
- Stucken: oberer Kämpfer in der Guard stuckt den Kopf des Gegners in die Matte
- Gegner auf den Kopf oder Nacken werfen.
- Slammen des Gegners (Suplex auf den Rücken oder die Seite ist O.K.)
- Finger- oder Handstiche zum Kopf und Hals / Nacken
- Tritte von vorne auf das Kniegelenk
- das Einführen der Finger in jegliche Körperöffnungen oder Cuts (z.B. Fish-Hooking)
- Drücken der Augen (auch mit Kinn oder Ellenbogen etc.)
- Greifen des Schlüsselbeins (Klavikula)

- Finger- und Zehenhebel. Greifen und Drücken von min. 3 Fingern zum Griff lösen ist O.K.
- Gedrehte Genick- und Wirbelsäulenhebel (Twister, Cobra etc.)
- Crucifix, Doppel-Nelson etc.
- Gedrehte Hebel z.B. Heelhook
- das Ausführen eines Wurfes aus einem Würger ohne Armeinschluss
- Kratzen, Kneifen, Beißen, Haare ziehen, Spucken....
- Festhalten der Kleidung oder Ausstattung des Gegners
- den Mundschutz oder andere Schutzausrüstung absichtlich zu entfernen
- den Gegner absichtlich aus dem Ring oder von der Matte werfen
- den Kopf des Gegners über die Ringseile oder über das Gitter ziehen
- angreifen des Gegners während der Pause
- angreifen des Gegners nach Rundenende
- angreifen des Gegners, während er sich in der Obhut des HKR befindet
- angreifen des Gegners bei Kampfunterbrechung
- in die Ringseile, das Gitter oder das Netz zu greifen oder klammern
- Kommandos des Ring-, Mattenrichters/referee zu ignorieren
- von der Standposition in die Bodenposition zu wechseln ohne eine technische Maßnahmen durchgeführt zu haben
- Fremdkörper zu verwenden oder auf die Wettkampffläche zu bringen
- Auftragen einer jeglicher Substanzen auf Haar, Körper oder Outfit um sich einen Vorteil zu verschaffen
- Schreien oder Schmerzlaute im Aufgabegriff (wird als Aufgabe gewertet)
- Vortäuschen einer angeblich verbotenen Technik des Gegners
- Eigengefährdung durch ungeschütztes Vorwärtsgehen und unkontrollierte Techniken
- Sprechen oder Schimpfen auf der Kampffläche

- abfällige Gesten
- Passivität, Vermeiden von Kontakt mit dem Gegner, absichtlich oder andauerndes Verlieren des Zahnschutzes oder Vortäuschen einer Verletzung
- Mattenflucht, bzw. Verlassen der Wettkampffläche in Stand- und Bodenposition, um einer oder mehreren regelkonformen Techniken des Gegners zu entgehen.
- Alle Techniken die bewusst darauf abzielen den Gegner zu verletzen oder die vom Referee als unsportlich eingestuft werden.

Kommentar: Bloßes Kreislaufen entspricht nicht der Mattenflucht. Dem Gegner muss dadurch ein Nachteil entstehen; Anzeichen wären z.B. Rückwärtslaufen, nach draußen „robber“, während man gehalten wird o.ä.

5.5. Athleten der C-Klasse *Contenders sowie der Altersklasse zwischen 16-17 Jahren

5.6.

Bei Wettbewerben in diesen Gruppen können die Athleten die gesamte Palette der Techniken und Aktionen (Schläge, Kicks Überwürfe, Würfe, Hebel etc.) verwenden, die auch für die A-Klasse Athleten erlaubt sind, mit Ausnahme derer die zusätzlich Verboten sind.

5.7. Zusätzlich verbotene Techniken und Handlungen bei der C-Klasse *Contenders und der Altersklasse 16-17 Jahre:

- Alle Schläge zum Kopf in Bodenposition
- Bizepscutter / Calf-Slizer
- Alle Beinhebel außer gerader Fußhebel (Straight Ankle Lock)
- Alle Genickhebel (auch Can Opener). Clinchen im Stand ist kein Genickhebel

5.8. Teilnehmer der Altersklassen 12-13 Jahre und 14-15 Jahre:

5.9.

Wettbewerbe in dieser Altersgruppe sind Kämpfe mit begrenzten Schlag- und Wurftechniken in der Stand- und Bodenposition. Bei Wettbewerben in diesen Gruppen können die Athleten die gesamte Palette der Techniken und Aktionen (Schläge, Kicks Überwürfe, Würfe, Hebel etc.) verwenden, die auch für die C-Klasse Athleten und den Jahrgang 16-17 Jahren erlaubt sind, jedoch mit Ausnahme derer die zusätzlich Verboten sind.

5.10. Zusätzlich verbotene Techniken bei den Altersklassen 12-13 Jahren und 14-15 Jahren:

- sämtliche Schlagtechniken in Bodenposition, sowohl zum Kopf als auch zum Körper
- sämtliche Ellenbogen- und Kietechniken in der Stand- und Bodenposition
- Alle Bein- und Fußhebel
- Guard Pass im "Bear Crawl" über den Kopf

Kommentar: Am Boden ist in diesen Altersgruppen nur Grappling erlaubt. Alle erfolgreich angesetzten Hebel und Würgegriffe, die länger als 3 Sekunden gehalten werden, werden sofort vom Mattenrichter/Referee beendet und der Angreifer zum Sieger erklärt.

Kapitel 6. Bewertung der technischen Maßnahmen eines Athleten

6.1.

Das Punktesystem für technischen Maßnahmen für alle Altersgruppen und der teilnehmenden Athleten bei einem Wettbewerb:

6.2.

<ul style="list-style-type: none"> • Takedown • Stoßwirkung die den Gegner zu Boden bringt (z.B. Kick / Schlag) und der Angreifer daraufhin für mehr als 3 Sekunden eine dominante Position hat 	1Punkt
<ul style="list-style-type: none"> • jeder gezielte Schlag oder Kick auf eine erlaubte Körperzone die ungeschützt war 	1Punkt
<ul style="list-style-type: none"> • jede technische Aktion, die sichtliche Wirkung beim Gegner hinterlässt • jede erfolgreich umgesetzte, effiziente technische Aktion, die den visuellen Effekt des Kampfes erhöht, z.B. anschauliche oder besondere Würfe, Hebel und Kicks 	2 Punkte

Schläge und Tritte die laut dem Punktrichter / Side-Judge nicht eindeutig auf eine ungeschützte Körperfläche trafen und dabei auch keine sichtbaren Wirkung beim Gegner hinterließen, werden nicht gewertet.

6.3.

Schwache bzw. nicht zwingende Versuche, Techniken umzusetzen werden nicht gewertet.

6.4.

Nach Beendigung des Kampfes führen die Punktrichter / Side-Judges ihre Punktzettel.

6.5.

Für jede abgeschlossene Kampfunde erhält der Gewinner 10 und der Verlierer 9 Punkte. Endet die Runde in einem Gleichstand, wird die Runde 10:10 gewertet.

6.6.

Für die Ausführung verbotener Aktionen und die daraus resultierende Verwarnung (zeigen einer gelben Karte) wird dem Wettkämpfer ein Punkt (-1) abgezogen. Gewinnt er die Runde trotzdem, erhält er 10 Punkte.

6.7.

Wenn ein Punktrichter / Side-Judges mit der offiziellen Verwarnung und dem zeigen der gelben Karte durch den Ring-, Mattenrichter / Referee einverstanden ist, vermerkt dieser das mit einem „Y“ für JA im Punktzettel. Das steht für „offizielle Verwarnung“. Er muss eine Hand heben um der Entscheidung des Referees zuzustimmen.

Wenn er nicht mit der Verwarnung einverstanden ist, trägt er ein „N“ für Nein ein. Er hebt nicht die Hand und zieht dem Athleten auch keinen Punkt ab. Am Ende eines Kampfes zählt jeder Punktrichter die Punkte zusammen und vermerkt diese auf dem Punktzettel.

6.8.

Bei Einzelkämpfen, Superfights oder Wettkämpfen im Rahmenprogramm von Profiveranstaltungen können Kämpfe der C-Klasse oder A-Klasse Amateure auch nach dem "10 Points Must System" der Profis bewertet werden.

Kapitel 7. Disziplinarstrafverfahren: Kommentare, Verwarnungen, Disqualifikationen

7.1.

Wenn ein Teilnehmer versucht eine verbotene Handlung durchzuführen oder tatsächlich eine verbotene Handlung durchführt, muss der Ring-, Mattenrichter / Referee eingreifen. Er muss die Sicherheit der Athleten gewährleisten und den versuchten oder erfolgten Verstoß unterbinden, um Verletzung jeglicher Art zu verhindern.

7.2.

Je nach Grad und Schwere des Vergehens, sollten folgende Disziplinarverfahren

angewendet werden:

- mündliche Verwarnung
- offizielle Verwarnung (Gelbe Karte) einen Punkt Abzug (-1)
- Disqualifikation

7.3.

Eine mündliche Verwarnung wird nur bei leichten Vergehen ausgesprochen. Der Schutz der Athleten hat oberste Priorität. Begeht ein Athlet nach einer mündlichen Verwarnung den gleichen oder einen ähnlichen Regelverstoß, bekommt er eine offizielle Verwarnung.

Hinweis: Spricht der Ring-, Mattenrichter / Referee eine mündliche Verwarnung aus, hat er die Möglichkeit den Kampf zu unterbrechen, kann ihn aber auch weiterlaufen lassen. Die Punktrichter / Side-Judges vermerken diese Verwarnung auf dem Punktzettel.

7.4.

Offizielle Verwarnungen an einen Athleten werden mit einer "Gelben Karte" angezeigt, z.B. bei:

- besonders schwere Vergehen z.B. bei vorsätzlich durchgeführten verbotenen Techniken und Handlungen
- wenn ein Athlet nach einer mündlichen Verwarnung den gleichen Regelverstoß begeht
- wegen unsportlichem Verhaltens (z.B. bei Gerangel mit dem Ring-, Mattenrichter/Referee, Arzt, Missachtung der Gegner, Zuschauer etc., sowie der Athleten und Mannschaftsvertreter).

7.5.

Die Entscheidung über die Anwendung von Disziplinarmaßnahmen für die Verletzung der Regeln und unsportliches Verhaltens wird vom Oberschiedsrichter des Wettbewerbs getroffen. Beratend stehen ihm dabei der Hauptkampfrichter / Head of the Ring, und die Vertreter „des verletzten Teilnehmers“ zur Seite.

7.6.

Bei einer offiziellen Verwarnung (zeigen einer gelben Karte), stoppt der Ring-, Mattenrichter / Referee den Kampf und teilt die Verwarnung den Athleten sowie dem Kampfgericht/der Jury mit.

7.7.

Nach einer offiziellen Verwarnung (gelbe Karte) wird der Kampf in der Standposition

weitergeführt.

7.8.

Athleten werden disqualifiziert:

- nach der 2. offiziellen Verwarnung (2.gelbe Karte)
- als Folge eines verbotenen Angriffes, woraufhin der Gegner nicht mehr in der Lage ist weiterzukämpfen (auch wenn der Arzt entscheidet, dass der Geschädigte nicht mehr weiterkämpfen kann)
- wenn die 2 vorgeschriebenen Minuten für eine medizinische Untersuchung nicht ausreichen
- aufgrund von grob unsportlichem Verhalten

7.9.

Die Disqualifikation wird im Punktzettel vermerkt und falls vorhanden, in den „deutschen MMA-Pass“ des Kämpfers übertragen oder anderweitig vermerkt.

7.10.

Wenn ein Athlet unsportliches Verhalten gegenüber seinen Gegnern, der Jury oder den Zuschauern zeigt und die Begleitpersonen und Trainer des Athleten nicht einschreiten, wird das gesamte Team von dem Wettbewerb ausgeschlossen.

7.11.

Ein Teilnehmer der aufgrund von groben Verletzungen, unsportlichem Verhalten und der Nichteinhaltung der ethischen Standards vom Wettbewerb ausgeschlossen wird, verliert sämtliche Punkte für die Mannschaftswertung.

Kapitel 8. Ermittlung des Kampf- und Rundenergebnisses und Arten von Wettkampfergebnissen

8.1. Ermittlung des Rundenergebnisses

Dem Kämpfer mit der höheren Punktzahl werden 10 Punkte für den Gewinn der Runde angeschrieben. Der unterlegene erhält 9 Punkte. Im Fall einer identischen Punktzahl pro Runde erhalten beide Athleten 10 Punkte. Außerdem wird ein Vermerk über die Kampftätigkeit der Athleten auf dem Punktzettel getätigt (Aktiv/Passiv).

8.1.2.

Die Aktivität muss in den verschiedenen Altersklassen unterschiedlich bewertet werden:

1. In den Altersklassen unter 16 Jahren sind unterschiedliche körperliche Entwicklungsstände nicht selten. Deshalb ist der Fokus auf den Fightingspirit und

nicht die tatsächliche Dominanz gerichtet.

Um den Fightingspirit zu Fördern, wird die Aktivität eines Athlet unter 16 Jahren, in Stand- und Bodenposition, in folgenden Kriterien bewertet:

- Aktivität zeigen: Anzahl der gezeigten Techniken, Kombinationen, und Angriffe
- die Bestrebung des Athleten den Sieg zu erringen
- Haltung und Ausdruck
- Verteidigung und das Vermögen einstecken zu können
- Sauberkeit der gezeigten Techniken

2. In den Altersklassen und Kategorien ab 16 Jahren nehmen die körperlichen unterschiede ab. Durch Trainingseinsatz können diese Unterschiede zunehmend ausgeglichen werden. Deshalb wird der Athlet als aktiverer Kämpfer angesehen, welcher die Runde über weite Strecken tatsächlich dominiert hat (z.B. Topposition).

Die Aktivität/Dominanz eines Athlet wird in Stand- und Bodenposition unter anderem in folgenden Kriterien bewertet:

- Steuerung und Kontrolle des Kampfes z.B. Top-Position
- Aktivität zeigen: Anzahl der gezeigten Techniken, Kombinationen, und Angriffe
- die Bestrebung des Kämpfers den Sieg zu erringen
- zugefügter Schaden
- Haltung/Ausdruck
- Sauberkeit der gezeigten Techniken
- Verteidigung und das Vermögen einstecken zu können

8.3. Ermittlung des Kampfergebnisses

8.3.1

Bei Turnierkämpfen, Challenge-Fights und bei Einzelmatches, um einen Titel, ist kein Unentschieden zulässig.

8.3.2.

Ein Unentschieden ist zulässig bei Mannschaftswettkämpfen und einem einfachen Einzelmatch (Superfight).

8.3.3.

Wenn nach der offiziellen Kampfzeit ein Unentschieden feststeht, wird der Gewinner anhand folgender Kriterien ermittelt.

Die Kriterien sind der Reihe nach zu prüfen:

1. Anzahl der mündlichen und offiziellen Verwarnungen des Ring-, Mattenrichters / Referees während des gesamten Kampfes

Kommentar: Die Punktrichter haben sich jede mündliche und offizielle Verwarnung auf ihrem Punkteblatt zu notieren.

2. Gewinner der letzten Runde
3. Aktivität über den gesamten Kampf (Anzahl der Vermerke „Aktivität“ auf dem Punktezetteln)
4. Aktivität in der letzten Runde

8.3.4.

Gibt es bei allen Kriterien keine Unterschiede, hat sich die Jury, falls keine Extrarunde zulässig ist, nach Abwägung aller Argumente auf einen Gewinner festzulegen. Die letzte Entscheidungsgewalt hat jetzt der Hauptkampfrichter / Head of the Ring, Mat (Tatami). Ist jedoch eine Extrarunde zulässig, wird diese auch ausgekämpft. Der Sieger ist derjenige, der die Extrarunde gewinnt. Endet auch diese unentschieden, kann wenn zulässig, eine weitere Extrarunde angeordnet werden. Usw.

8.3.4.

Nach Abschluss der zulässigen Extrarunde/n wird der Gewinner bekannt gegeben. Sollten wieder ein Unentschieden vorliegen, ermittelt die Jury nach folgenden Kriterien einen Gewinner. Bewertet wird ausschließlich die Aktuelle Extrarunde. Ereignisse Voriger Runden spielen keine Rolle mehr und werden ausgeblendet.

Die Kriterien sind der Reihe nach zu prüfen:

1. Anzahl der mündlichen und offiziellen Verwarnungen des Ring-, Mattenrichters / Referees während der Extrarunde

Kommentar: Die Punktrichter haben sich jede mündliche und offizielle Verwarnung auf ihrem Punkteblatt zu notieren.

2. Aktivität/Dominanz in der letzten Runde

Gibt es bei allen Kriterien keine Unterschiede, hat sich die Jury nach Abwägung aller Argumente, auf einen Gewinner festzulegen. Die letzte Entscheidungsgewalt hat jetzt der Hauptkampfrichter.

8.4. Arten von Wettkampfergebnissen

Punkte-Entscheidung:

1. Punktsieg / Points decision

- einstimmige Entscheidung / Unanimous decision; wenn alle drei Punktrichter den Kampf für denselben Athleten werten
- geteilte Entscheidung / Split decision; wenn zwei Punktrichter den Kampf für ein und denselben Athleten werten und ein Kampfrichter für den Gegner stimmt
- Mehrheitsentscheidung / Majority decision; wenn zwei Punktrichter den Kampf für ein und denselben Athleten werten und der dritte Punktrichter für ein Unentschieden stimmt

2. Unentschieden

- einstimmiges Unentschieden / Unanimous draw; wenn alle drei Punktrichter den Kampf als unentschieden werten
- mehrheitliches Unentschieden / Majority draw; wenn zwei Punktrichter den Kampf als unentschieden werten
- geteiltes Unentschieden / Split draw; wenn beide Athleten jeweils von einem Punktrichter als Gewinner angesehen werden und der dritte Punktrichter den Kampf als unentschieden wertet

Aufgabe durch:

- physisches Abklopfen
- verbale Aufgabe

T.K.o. durch:

- Ring, Mattenrichter / Referee bricht den Kampf ab
- Ring- Mattenarzt bricht den Kampf ab

Weitere Ergebnisse:

- Disqualifikation / Disqualification
- Technisches Unentschieden / Technical draw

- Technische Entscheidung / Technical decision
- Wettkampf findet nicht statt / No contest

Kapitel 9. Verkündung des Kampfergebnisses

9.1.

Nach Beendigung des Kampfes werden beide Athleten in der Mitte der Kampffläche positioniert. Der Ring-, Mattenrichter / Referee nimmt beide Kämpfer bei der Hand und zeigt mit folgenden Gesten das Ergebnis an:

Bei Unentschieden kreuzt er die Hände der Athleten.

Gibt es einen Gewinner, hebt er dessen Hand in die Höhe.

Das Ergebnis des Kampfes muss durch den offiziellen Sprecher laut verkündet werden:

- Bei einem vorzeitigem Ergebnis sollte die Ansage in etwa wie folgt lauten:
 Nach...Minuten/ Sekunden in Runde Sieger durch(Submission, K.o, T.K.o usw.) die (rote oder blaue) Ecke. Dann werden der volle Name, Sportverein sowie Stadt und Land genannt.
- Bei einem Sieg durch Entscheidung des Kampfgerichts / der Jury sollte die Ansage wie folgt lauten:
 Nach Runden sportlichem Wettkampf kommen die Punktrichter zu folgender Wertung..... (jetzt werden die Punktwertungen der Punktrichter 1 -3 verlesen). Damit Sieger die (rote oder blaue) Ecke. Dann werden, der volle Name, Sportverein, Stadt und Land genannt.
 Bei einem Unentschieden wird der Kampf als Unentschieden ohne Nennung von Eckenfarbe und Namen verkündet.

Kapitel 10. Einspruch/Protest

10.1.

Ein Protest nach Verkündung des Kampfergebnisses, kann durch Betreuer oder Trainer eingelegt werden, wenn diese der Ansicht sind, dass das Kampfergebnis nicht gerechtfertigt ist oder es Regelverstöße gegeben hat.

10.1.2.

Für die Einlegung jedes Protestes muss eine Kautions in Bar hinterlegt werden. Die Höhe kann individuell von der GAMMAF bzw. vom Veranstalter festgelegt werden, muss aber mindestens 150 € betragen. Wird das Kampfergebnis aufgrund eines berechtigten Protestes geändert, wird die Kautions zurückerstattet. Ist der Protest unberechtigt oder so belanglos, dass sich an dem Kampfergebnis oder dem Ausgang des Wettbewerbes nichts ändert, verbleibt die Kautions beim Veranstalter.

10.2. Anmeldeverfahren für Proteste

10.2.1.

Ein Protest/Einspruch darf dem Oberschiedsrichter erst nach Ende der offiziellen Kampfzeit von einem Teamvertreter vorgetragen werden. Absatz und Artikel des Regelwerkes, welche nicht ordnungsgemäß eingehalten worden sind, müssen angegeben werden.

10.2.2.

Alle Beschwerden über das Kampfgericht / die Jury oder den Ring-, Mattenrichter / Referee und deren Entscheidungen müssen spätestens 10 Minuten nach dem Ende eines umstrittenen Kampfes, schriftlich bei dem Oberschiedsrichter des Wettbewerbes eingereicht werden. Der Oberschiedsrichter untersucht den Protest und muss innerhalb von 15 Minuten eine Entscheidung verkünden.

Das Kampfergebnis, kann nach Untersuchung des Protests geändert werden.

Zusatz für Einzelmatches und Superfights:

Bei Einzelmatches und Superfights ist die Frist zur Einreichung eines Protestes auf 48 Stunden nach Verkündung des offiziellen Urteils verlängert. Alle anderen Vorgehensweisen und Formalitäten bleiben unberührt!

10.2.3.

Der Protest muss Details und Begründungen beinhalten. Außerdem müssen Vor- und Nachnamen von Personen angegeben werden, deren Entscheidung zu dem Protest führte und Vor- und Nachnamen sowie die Gewichtsklasse der Athleten.

10.2.4.

Eine notwendige Grundlage für die Berücksichtigung des Protests ist ein Video des entsprechenden Kampfes. Wenn vorhanden, muss der Inhaber sein Video zur Verfügung stellen. Die GAMMAF bzw. die Veranstalter sind dazu angehalten, jeden Kampf auf Video festzuhalten.

10.2.5.

Ein Protest, der die offizielle Kampfzeit betrifft, wird nach dem Beginn der Extrarunde

nicht mehr Akzeptiert. Das Ergebnis des Kampfes wird nicht mehr geändert, nachdem das Kampfgericht/die Jury nach einer Extrarunde einen Sieger ernannt hat, außer es gibt einen berechtigten Protestgrund für die Extrarunde.

10.2.6.

Wenn der Oberschiedsrichter feststellt, dass Mitglieder des Kampfgerichts / der Jury ihre Stellung missbraucht haben, um den Ausgang eines Kampfes oder Wettbewerbes zu ändern, kann er zusammen mit der Schiedsrichterkommission das Video von der Veranstaltung in einem separaten Raum ansehen und den Verdacht zu prüfen. Mit Zustimmung der GAMMAF beziehungsweise des Veranstalter können bei tatsächlichen Missbräuchen, Sanktionen, Geldstrafen und Sperren verhängt werden.

10.2.7. Einreichung eines Protests nach Ankündigung einer Extrarunde:

In diesem Fall wird ein Protest unmittelbar nach Ankündigung einer Extrarunde mündlich eingereicht. Der Protest muss innerhalb von 15 Minuten bearbeitet und Verfahrensfragen parallel gelöst werden. Der Kampf wird so lange angehalten. Die Athleten bleiben auf der Kampffläche, bis eine Entscheidung getroffen wird. Die Unterbrechung und der Protest werden offiziell verkündet. Ist der Protest berechtigt, wird ein Sieger ernannt. Wenn der Protest abgelehnt wird, findet eine Extrarunde statt.

10.2.8.

Ein Protest nach einer Extrarunde über die Extrarunde wird in der üblichen Weise abgehalten.

10.3. Einspruch zu Entscheidungen des Ring-, Mattenrichters/Referee

10.3.1. Ein Protest gegen Aktionen des Kampfrichters im Ring wird nur bei offensichtlicher Vernachlässigung der Sicherheit der Kämpfer oder bei einer wiederholten Nichtanwendung von Verwarnungen oder Punktabzügen bei verbotenen Handlungen der Kämpfer akzeptiert.

10.3.2. Ein Protest gegen eine Extrarunde wird nur akzeptiert, wenn eine offizielle Verwarnung (Gelbe Karte) erteilt wurde und der daraus folgende Punktabzug das Kampfergebnis tatsächlich verändert hat.

10.3.3. Wenn ein Ring-, Mattenrichter / Referee seiner Aufgabe nicht Ordnungsgemäß nachkommt, also z.B. verbotene Aktionen nicht rechtzeitig unterbindet oder den Kampf auf andere Art und Weise negativ beeinflusst, können bei berechtigtem Protest Disziplinarmaßnahmen gegen den Ring-, Mattenrichter / Referee verhängt werden.

10.4. Protest gegen Entscheidungen des Kampfgerichts / der Jury

10.4.1.

Ein Protest kann am Ende des Kampfes nur eingereicht werden, wenn das Kampfgericht/die Jury keine einstimmige Entscheidung getroffen hat.

10.4.2.

Bei einem erfolgreich eingelegten Protest gegen die Punktrichterwertung, kann eine zusätzliche Runde abgehalten werden. Diese Runde entscheidet dann über den Ausgang des Kampfes! Die Arbeit des Kampfgerichts/der Jury wird geprüft und vom Oberschiedsrichter des Wettbewerbes werden gegebenenfalls Disziplinarmaßnahmen ausgesprochen.

10.5. Prüfung der Proteste

10.5.1.

Die Jury Akzeptiert Proteste nur, wenn folgende Sachverhalte vorgetragen und belegt werden:

- Keine gleichen Bedingungen für Sportler während des Wettkampfes
- Offensichtliche Fehlentscheidungen der Jury
- Nichtgeahndete Regelverstöße der Sportler die das Kampfergebnis verzerren
- Nicht regelkonforme Arbeit des Ring-, Mattenrichter/Referee auf der Kampffläche

10.5.2.

Ist der Protest von der Jury angenommen, wird durch einfachen Mehrheitsentscheid ein endgültiger Beschluss gefasst. Es sind alle Möglichkeiten und Hilfsmittel (Videos, Bilder, neutrale Zeugenaussagen etc.) zur Entscheidungsfindung heranzuziehen.

10.5.3.

Wenn die Abstimmung der Jury 50:50 ausfällt, trifft der Oberschiedsrichter die endgültige Entscheidung

10.5.4.

Die Jury kann zwischen folgenden Optionen wählen:

- Ermittlung des Gewinners auf der Grundlage der gekämpften Runden
- Anordnung einer Extrarunde
- Die Verwendung von Disziplinarmaßnahmen gegen Mitglieder der Schiedsrichterkommission, z.B. Strafen, Sperren und finanzielle Sanktionen.

10.5.5.

Ein Protest gegen den Oberschiedsrichter oder die gesamte Schiedsrichterkommission eines Wettbewerbes auf regionaler Ebene, wird bei der nächsthöheren Instanz eingereicht. Ein Protest gegen den Oberschiedsrichter oder die gesamten Schiedsrichterkommission der GAMMAF auf der Ebene eines Bundeswettbewerbes und höher, wird bei der entsprechenden Stelle der WMMAA eingereicht.